PER POSSESSORI DI

L. 8.000

CBM 64 - C. 16 - PLUS/4

I GIOCHI DI SOCIETÀ

SCACCHI - ROULETTE - POKER - BRISCOLA - DAMA - TOMBOLA - BLACK JACK - REVERSE

Impazzire per i videogiochi è facile ma conservare troppo a lungo le proprie preferenze in materia di videogames di solito è difficile. Le immagini attraversano il nostro monitor sempre più veloci. Scoppiano idee nuove e ne tramontano altre, è sempre più difficile appassionarsi a un gioco e restarvi fedele.

Con la cassetta acclusa a questa rivista abbiamo provato a riunire i giochi più classici, qualli che erano già famosi prima dell'avvento del computer e che sono comunque destinati a restare immortali. Dei nomi?...Scacchi, Roulette, Briscola, Dama, Tombola, Poker, Reverse, Black Jack.

Abbiamo riunito in una sola cassetta le versioni per Commodore 64 e C. 16 di questi giochi e così abbiamo ottenuto una raccolta di grande valore, assolutamente indispensabile in ogni collezione di software.

I nomi che abbiamo fatto rendono inutile ogni altra spiegazione, chiunque capisce da sé il valore e l'importanza di una simile raccolta che, per di più, gira su nastro anziché solo su disco.

Questo Numero Speciale è dedicato a tutti gli appassionati lettori di Videoteca Computer e di Play On Tape Computer. Per tutti loro, notoriamente qualificati collezionisti di software, questa nostra fatica era proprio dovuta.

Le istruzioni per giocare sono contenute nelle pagine seguenti. È chiaro che sono istruzioni per l'uso del programma, non pretenderemo certo di insegnare il gioco degli Scacchi in poche pagine a chi ne sia del tutto digiuno. Di seguito pubblichiamo anche le istruzioni per il caricamento di ogni gioco. Raccomandiamo di fermare il registratore ogni volta che è stato caricato un programma.

Editoriale VIDEO · Direttore: Antonio Lucarella · Coordinamento tecnico: Roberto Treppiedi · Hanno collaborato: Franco Longoni, Massimo Cellini, Fabrizio Iotti, Maria Russino, Aldo Campanozzi, Silvana Buttà, Cinzia Agiman, Domenico Cellamare, Roberta Di Pietro, Alessandro Vallone, Arnaldo Restelli, Dino Ticli, Igino Zaffaina, Giovanna Zampella · Stampa: Color Graf Milano · Fotocomposizione: ERREGI Milano · reg. del Trib. di Milano n. 518 del 10/11/84 · Stampato in Italia

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Prendete la cassetta, mettetela nel registratore con la facciata in alto. Per i possessori di C 16 e di Plus 4 occorre digitare LOAD e premere sul tasto RETURN: verrà in questo modo caricato il primo programma residente su nastro: apparirà la scritta "Press Play On Tape" che significa "Schiacciate il tasto Play sul registratore".

Eseguite il comando e attendere cha appaia la scritta "FOUND". A questo punto premete la barra spaziatrice e attendete qualche secondo fino a che lo schermo riprende a mostrare il cursore lampeggiante. Se dovesse apparire qualche scritta di errore, riavvolgete la cassetta e ripetete le operazioni. Se invece tutto è ok, schiacciate il tasto "STOP" sul registratore: dopo qualche istante apparirà la prima pagina della nostra rivista con l'elenco dei programmi contenuti nella cassetta. Quando vedrete la scritta "Premere il tasto" schiacciate un tasto a caso sulla tastiera.

Non appena lo schermo sarà ritornato blu con il borzo azzurro e con le scritte nella parte superiore che normalmente vedete quando accendete il computer, premete nuovamente "SHIFT" e "RUN STOP"; schiacciate quindi il tasto "Play" sul registratore, attendete che il computer trovi il programma successivo, premete la barra spaziatrice e pazientate un attimo finché ricomparirà il cursore lampeggiante. Se non appaiono scritte di errore, premete STOP sul registratore.

Seguite queste semplici istruzioni ogni qualvolta volete caricare un programma di Play ON TAPE Computer.

Qualora trovaste difficile caricare i programmi e apparissero sullo schermo le scritte di errore (es. "PRINT LOAD ERROR") potreste tentare di modificare leggermente la posizione delle testine con un piccolo cacciavite inserito nel foro posto nella parte superiore del registratore eseguire 1/2 giro a destra o sinistra. Dopo qualche tentativo non dovreste avere più problemi.

Se volete cambiare programma, avete due alternative: A) premete il tasto "RUN/STOP" (per il C. 16 il tasto di RESET); se nulla accade, sempre tenendo premuto, battete una o più volte il tasto "RESTORE": lo schermo dovrebbe ripulirsi e apparire blu con il bordo azzurro. A questo punto seguite le solite istruzioni di caricamento; B) se proprio non riuscite ad uscire da un programma, niente paura: spegnete e riaccendete il computer e ricominciate seguendo le consuete istruzioni per caricare i programmi.

ROULETTE

Il tavolo della roulette è composto da:
— sei settori laterali piuttosto grandi detti settori delle puntate semplici;
— dal settore dei numeri diviso in 12 file verticali di 3 numeri ciascuna dette trasversali, e in tre linee orizzontali di 12 numeri ciascuna, dette colonne;
— dal settore dello zero;
— infine da altri 9 settori per fare puntate di 12 numeri.

Nel gioco della roulette vincere ha un preciso significato che consiste nella restituzione della posta più altre possibilità che ora vi illustriamo.

POSSIBILITÀ SEMPLICI:

PUNTATA		VINCITA
pair	= pari	1 volta la posta
impair	= dispari	1 volta la posta
manque	= da 1 a 18	1 volta la posta
passe	= da 19 a 36	1 volta la posta
rosso	= numeri rossi	1 volta la posta
nero	= numeri neri	1 volta la posta

POSSIBILITÀ COMPLESSE:

PUNTATA		VINCITA
pieno	= un solo numero	35 volte la posta
terzina	= 1 trasversale	11 volte la posta
quartina	= 4 numeri uniti	8 volte la posta
sestina	= 2 trasversali unite	5 volte la posta
dozzine	= 12 numeri	2 volte la posta
	p = da 1 a 12	
	m = da 13 a 24	
	d = da 25 a 36	
colonne		2 volte la posta
	colonna del 34	
	colonna del 35	
	colonna del 36	

Ed ecco finalmente la dinamica del gioco:
con questo programma possono giocare al massimo 4 persone.

Giocando singolarmente sarà, praticamente, una sfida con il computer. All'inizio vengono richiesti i nomi dei giocatori uno alla volta e, nel caso siano meno di quattro, dovrete rispondere con 0 alla richiesta di altri nomi.

Successivamente, a meno che non vi sia un solo giocatore, potrete scegliere fra tre diversi sistemi di vincita finale, premendo il numero corrispondente alla soluzione scelta:

1) vince chi allo sbanco (quando il banco non ha più punti) ha realizzato il massimo punteggio;
2) vince chi, dopo un determinato tempo da voi prefissato, ha realizzato il massimo punteggio;
3) vince chi per primo arriva a 10.000 punti.

Se la soluzione scelta sarà la numero 2 vi sarà richiesto il tempo di durata del gioco in minuti.

Analizziamo ora le tecniche per poter correttamente puntare.

PLEIN:
per puntare su un solo numero bisogna scrivere la lettera n seguita dal numero prescelto: per esempio se volete puntare sul numero 13, dovrete scrivere n13.

IL NUMERO ZERO:
il numero zero costituisce un caso particolare rispetto agli altri numeri: infatti vince solamente con il plein.

CAVALLO:
per puntare un cavallo bisogna scrivere la lettera c seguita dai numeri che devono essere compresi nella puntata, tenendo sempre presenti due regole:
1) scrivere prima tutti i numeri in alto e poi quelli in basso;
2) scrivere i numeri delle stesse colonne in ordine da sinistra a destra;

per esempio: per puntare un cavallo sui numeri 17 e 20 scriviamo: c1720 mentre per puntare un cavallo sui numeri 20 e 19 bisogna scrivere: c2019.

QUARTINA:
per puntare una quartina bisogna scrivere la lettera q seguita dai quattro numeri che devono essere compresi nella puntata, tenendo sempre presenti le due regole precedenti; esempio: per puntare sui numeri 15, 18, 14, 17, bisogna scrivere: q15181417.

TERZINA:
per puntare una terzina bisogna scrivere la lettera t seguita dal numero più basso della trasversale; es.: sui numeri 13, 14, 15 scrivere: t13.

SESTINA:
per puntare una sestina si scrive la lettera s seguita dai numeri più bassi delle due trasversali da sinistra verso destra; es: 16, 17, 18, 19, 20, 21, bisogna scrivere: s1619.

COLONNA:
si scriverà la lettera l seguita dal numero maggiore della colonna prescelta; es: per puntare sulla colonna del 34 si scriverà: l34.

DOZZINE:
per puntare sulle dozzine dovrete scrivere p per i numeri da 1 a 12, m per i numeri da 13 a 24, d da 25 a 36.

PUNTATE SEMPLICI:
per le puntate semplici basta scrivere: manque per i numeri da 1 a 18, passe per i numeri da 19 a 36, pair per i numeri pari, impair per i dispari, rosso per i numeri rossi e infine nero per i neri.
AVVERTIMENTI PARTICOLARI:
Ricordatevi che:
1) qualsiasi sistema di vincita finale abbiate scelto, rimanendo un solo concorrente in gioco per mancanza di punti degli avversari, è lui il vincitore;
2) per evitare di puntare rispondete stop alla domanda relativa;
3) non rispondete stop alla prima domanda;
4) dopo aver scelto la vostra puntata vi saranno richiesti i punti che volete rischiare, non rispondete mai Ø a questa domanda;
5) lo stesso giocatore dovrebbe cercare di evitare di puntare più di una volta sulla stessa puntata durante una manche, perché le caselle si annerirebbero in modo diverso dal solito.

Finalmente possiamo iniziare questo gioco estremamente eccitante (potrete comunque rileggere le istruzioni sul vostro video una volta inserito il programma).

A questo punto, dopo esservi divertiti a giocare con i vostri amici, se vi rendete irrimediabilmente conto che la fortuna è davvero dalla vostra, abbandonate per un momento il vostro adorato computer e...correte al Casinò!

TOMBOLA

È un gioco che ha sempre appassionato grandi e piccoli e che richiede soltanto una notevole dose di fortuna e di attenzione, per non rischiare di non accorgervi, al momento opportuno, se avete vinto.

Ricordatevi che i punteggi validi per il gioco sono:

AMBO	due numeri sulla stessa linea
TERNO	tre numeri sulla stessa linea
QUATERNA	quattro numeri sulla stessa linea
CINQUINA	cinque numeri sulla stessa linea
TOMBOLA	quando i numeri di una delle vostre cartelle sono stati tutti estratti.

Questa volta il cartellone del gioco è in mano al computer: che comodità! Perché in questo modo nessuno sarà avvantaggiato rispetto agli altri giocatori.

Il computer farà "TOMBOLA" solo quando saranno stati estratti i 15 numeri che compongono ognuna delle 6 cartelle in suo possesso.

Pronti con le vostre cartelle?
Allora caricate il programma e cominciate a premere un tasto alla volta sulla tastiera, per permettere al vostro Commodore di estrarre i numeri.
Non dimenticatevi di puntare i numeri estratti.
Buona fortuna e buon divertimento!

BLACK JACK

Questo gioco di carte, conosciuto anche come 21, ebbe un grande successo fra la fine del 1700 e gli inizi del 1800, tanto da contare tra i suoi più accaniti giocatori gente come MariaAntonietta e Napoleone.
Entrato ormai nel Gotha dei giochi d'azzardo, lo si può giocare in ogni Casinò che si rispetti ed ora anche sul tuo Commodore 64.
Lo scopo del gioco è realizzare, sommando i valori di 2 o più carte, un punteggio il più vicino possibile o uguale a 21, senza però superarlo pena lo sballo.
Si gioca con mazzi di "carte francesi" da 52 carte.
I valori delle carte sono nominali dal 2 al 10.
Esempio: un 2 vale 2 punti ed un 8 vale 8 punti indipendentemente dal seme della carta.
Le figure J-Q-K valgono 10 punti. L'Asso, a discrezione del giocatore, può valere 1 o 11 punti.
In questo gioco l'avversario è il mazziere, nel nostro caso il computer. Un punteggio pari fra giocatore e mazziere non dà luogo né a vincite né a perdite.
All'inizio del gioco si stabilisce una posta iniziale variabile fra 0 e 9999 $.
All'inizio della prima smazzata il banco vi chiede: POSTA?
A questo punto il giocatore 1 scrive sulla tastiera un numero fra 1 e 9999 $ e preme, per la conferma, ←.
Vedrete comparire la cifra scritta accanto al G1, segnato in alto a sinistra. Questa è la vostra posta in gioco che sarà sempre aggiornata, dopo ogni smazzata, aggiungendo le vincite e togliendo le perdite.
Poi il mazziere chiede al giocatore 2 quale posta metta in gioco. Se giochi da solo contro il computer batti 0 e ←.
Se giocate in 2 inserite la posta come per il giocatore 1. A questo punto il mazziere ti chiede di puntare una cifra fra 1 e 999 $. Prima tocca al giocatore 1 digitare la puntata che va confermata premendo ←; poi al giocatore 2, se c'è.

Non si può puntare una cifra superiore alla posta rimasta. Il mazziere non fa puntate: dopo le puntate distribuisce 2 carte ad ogni giocatore e a sè stesso.

Somma il valore delle tue carte e decidi se ne vuoi un'altra o no. Premi S e avrai un'altra carta, premi N e il gioco passa al giocatore 2. Se il mazziere, scoprendo le sue 2 carte, ha un punto superiore o uguale a 17 non può più chiedere carta, ma se il punto è inferiore a 17 è obbligato a tirare carta fino almeno a eguagliare tale punto.

Tu invece puoi chiedere quante carte vuoi, fino a che non sballi, o non chiederne anche con punti bassi.

Ogni tanto il mazziere ti chiederà se vuoi raddoppiare la puntata. Premi S per sì premi N per no.

Accettando il raddoppio accetti, automaticamente, anche una altra carta e poi, qualsiasi punto tu abbia realizzato, il gioco passa di mano.

Attento a non perdere anche la camicia!!!

BRISCOLA

Ed ecco finalmente sul vostro Commodore 64 questo classico gioco di carte.

Il computer inizia giocando con il ruolo di mazziere, distribuendo le carte e chiedendoti quale, delle tre che hai a disposizione, vuoi giocare.

Le possibilità, naturalmente, sono 1, 2 e 3, da destra a sinistra. Inserita la tua mossa, il computer gioca a sua volta e ti comunica, subito dopo, il vincitore della mano.

Per proseguire è necessario battere un tasto.

Al termine del gioco, finite di distribuire tutte le carte, potrete vedere il punteggio finale e in seguito verrà proclamato il vincitore.

Giocando altre partite avrete, alternativamente, tu e il computer, il ruolo di mazziere.

Le regole sono quelle tradizionali, non vi resta che cimentarvi con il vostro difficile avversario: buon divertimento e buona fortuna!

SCACCHI

Uno dei giochi più impegnativi di tutti i tempi è sicuramente quello degli scacchi, che richiede una mente pronta ed allenata al ragionamento. Oggi il Commodore 64 si presta volentieri ad essere il tuo avversario permettendoti così di esercitare la tua

abilità in questo gioco.
Le regole sono conosciute: dovrai chiaramente vincere la partita bloccando il Re avversario, però il divertimento non consiste solo in questo, ma soprattutto nello studiare mosse interessanti per mettere in difficoltà il tuo computer.
Caricato il programma apparirà sul video il menù iniziale con la scelta delle varie opzioni; potrai decidere se iniziare la partita premendo il tasto G + RETURN. Scegli poi il colore con cui giocare (B = bianco, N = nero) e il livello di difficoltà (da Ø a 6): ricordati di premere RETURN dopo ogni risposta.
Per iniziare a giocare premi il tasto F1. Apparirà allora l'immagine della scacchiera divisa in caselle indicate ognuna da una lettera (posizione della colonna) e da un numero (posizione della riga).
Le lettere vanno da sinistra a destra (da A ad H) e i numeri dal basso (riga 1) verso l'alto (riga 8). Per visualizzare le lettere premi il tasto F7.
Per muovere un pezzo sulla scacchiera dài prima l'indicazione delle caselle su cui questo si trova (lettera + numero) poi il trattino - e, infine, la casella in cui vuoi spostarti.
Premendo F1 ottieni l'immagine delle mosse effettuate. Per tornare alla scacchiera premilo nuovamente.
Se durante il gioco desideri cambiare il colore con cui giocare premi F5 per tornare al menù iniziale e alla prima domanda rispondi C = cambio colori; apparirà nuovamene la scacchiera con una casella lampeggiante: premi RETURN e dopo rispondi alle altre domande che il computer ti pone.
Per iniziare una nuova partita, torna al menù iniziale con F5 e premi il tasto F + RETURN dopo la prima domanda.
Fai attenzione perché la Regina è quella segnata con la corona a 3 punte. Per "arroccare" si indica solo la mossa eseguita dal Re, spostandolo di due caselle: la Torre verrà automaticamente spostata.
Quando un pedone arriva alla fine della scacchiera può essere cambiato con la Regina (tasto Q), con la Torre (tasto R), con l'Alfiere (tasto B) o con il Cavallo (tasto N).
A questo punto sei perfettamente in grado di sfidare il tuo difficile avversario, il quale non vede l'ora di batterti; non dargli questa soddisfazione, concentrati e buon divertimento!

POKER

Ed eccovi davanti al vostro video in una sera in cui non avete voglia di uscire, ma vi sentite ugualmente in vena di giocare d'az-

zardo scommettendo con la fortuna. Se questo è il vostro stato d'animo il POKER AMERICANO è il gioco che fa per voi: il divertimento è assicurato!

Si gioca con il mazzo completo di carte francesi.

Le combinazioni da effettuare possono essere:
doppia coppia, tris, scala, colore, full, poker, scala colore e scala reale. (Per scala colore si intende la scala formata da due semi: fiori e picche, o quadri e cuori). Ogni combinazione ha diritto ad una vincita differenziata: la doppia coppia vince il doppio della cifra puntata, il tris 5 volte la cifra puntata, ecc. (le quote appaiono sul video).

Effettuata la tua puntata batti RETURN e osserva le carte che appaiono sul video. Per cambiare carte scrivi i numeri corrispondenti, dall'1 al 5.

Il computer aggiornerà volta per volta il totale delle tue perdite o vincite.

State attenti a non perdere in un batter d'occhio tutto il vostro stipendio, ma se proprio dovesse succedere consideratevi fortunati! Dopotutto il vostro computer è un creditore particolarmente piacevole e originale: basta spegnerlo per cancellare milioni di debiti!

DAMA

Con questo programma potrete misurare la vostra abilità nel gioco della dama italiana sfidando il vostro computer, un avversario davvero preparato e che soprattutto non perdona il minimo errore!

Le regole sono quelle della dama classica, ma ricordatevi che nella dama italiana non avete l'obbligo di mangiare le pedine dell'avversario: in questo modo, naturalmente, neanche le vostre pedine verranno "soffiate".

Si vince per blocco o per punteggio: ogni pedina vale un punto e ogni dama 3 punti.

Per muovere le pedine dovrai indicare, alla domanda del computer, la casella di partenza (lettera + numero); premi RETURN e poi scrivi anche la casella in cui desideri che la tua pedina venga spostata. Sul video appare a sinistra l'immagine della dama: a destra avrai in alto il conteggio delle mosse effettuate e in basso il numero delle pedine ancora a tua disposizione (lettera T) o a disposizione del computer (lettera C).

Le tue pedine sono quelle rappresentate da un tondino pieno; quelle avversarie sono forate al centro.

Ora sei in grado di iniziare la partita col tuo temibile avversario. Concentrazione quindi e...buon divertimento!

SCACCHI

Uno dei giochi più impegnativi è sicuramente quello degli scacchi, che richiede una mente pronta ed allenata al ragionamento. Oggi il tuo Commodore 16 si presta volentieri ad essere un ottimo avversario permettendoti così di esercitare la tua abilità in questo gioco.

Le regole sono conosciute: dovrai chiaramente vincere la partita bloccando il Re avversario però il divertimento non consiste solo in questo, ma soprattutto nello studiare mosse interessanti per mettere in difficoltà il tuo computer.

Caricato il programma apparirà sul video l'immagine della scacchiera, suddivisa in caselle individuate ciascuna da un numero e da una lettera. Ciò permette di indicare le mosse effettuate con la notazione usuale degli scacchi: per muovere un pezzo bisogna indicare prima la casella di partenza, su cui si trova il pezzo in quel momento, segnalando la lettera della colonna e il numero della riga, e poi la casella di arrivo, nello stesso modo.

Per iniziare una nuova partita, invece di indicare la mossa da effettuare premi il tasto N.

All'inizio del gioco i tuoi pezzi sono i bianchi: se vuoi giocare con i neri, sia all'inizio del gioco sia durante la partita stessa, premi R.

Se hai sbagliato mossa e vuoi tornare indietro premi il tasto ESC; per cancellare questa opzione premi Q.

Per far giocare il computer da solo e osservare quindi un'interessantissima partita, premere P.

Per "arroccare" devi indicare solo la mossa eseguita dal Re, spostandolo di due caselle: la torre verrà automaticamente spostata.

Quando un pedone arriva alla fine della scacchiera, può essere cambiato con la Regina (premi il tasto Q), con la torre (tasto R), con l'alfiere (tasto B) o con il cavallo (tasto N).

Adesso sei pronto per iniziare la tua partita: in bocca al lupo!

REVERSE

Ecco un gioco estremamente divertente in cui potrai mettere alla prova la tua astuzia e la tua attenzione, perché ogni minima distrazione potrà farti perdere col tuo computer.

Inserisci il programma: il Commodore è già pronto a sfidarti in una partita appassionante!

Sul video apparirà una scacchiera formata da 8 righe e 8 co-

lonne: scopo del gioco è occupare il maggior numero di caselle con le tue pedine (scegli il colore: bianco o nero).

La partita inizia con due pedine a testa, due bianche e due nere, poste nelle caselle centrali.

Per posizionare le proprie pedine bisogna fornire al computer l'indicazione della casella, inserendo il numero di riga e la lettera che indica la colonna.

Oltre che piazzare nuove pedine, potrai conquistare quelle del tuo avversario "catturandole" tra le tue.

Per esempio, se alle due estremità di una fila di pedine avversarie poni due delle tue pedine (una per volta, chiaramente), tutte quelle del tuo avversario diventeranno tue cambiando colore.

Le pedine avversarie possono essere catturate sia in direzione orizzontale e verticale, sia in diagonale.

Dovrai cercare di catturare almeno un pezzo dell'avversario per ogni mossa, altrimenti sarai costretto a saltare il turno introducendo lo Ø.

All'inizio della partita dovrai rispondere ad alcune domande del computer: "Mi impegno al massimo?"
Se SI, premi il tasto S altrimenti N;
scegli poi se desideri giocare con il bianco o con il nero premendo il tasto B o N;
infine avrai la possibilità di iniziare a giocare per primo, rispondendo S alla domanda del computer.

Se inizia il tuo avversario ti comunicherà la sua mossa mangiandoti la prima pedina: a questo punto acuisci l'ingegno, perché non potrai concederti la minima distrazione se non vuoi essere battuto in pochissime mosse.

Se sarai attento puoi far scomparire i pezzi del tuo avversario in un solo colpo, contemporaneamente in due direzioni.

Se il computer riuscirà a batterti concluderà la partita con la scritta: "Spiacente, ma ho vinto."

Un po' antipatico, non trovi? Non ti resta che sfidarlo di nuovo!

DAMA

Con questo programma potrete misurare la vostra abilità nel gioco della dama italiana sfidando il vostro computer, un avversario davvero preparato e che soprattutto non perdona il minimo errore!

Le regole sono quelle della dama classica, ma ricordatevi che nella dama italiana non avete l'obbligo di mangiare le pedine dell'avversario: in questo modo, naturalmente, neanche le vostre

pedine verranno "soffiate".

Si vince per blocco o per punteggio: ogni pedina vale un punto e ogni dama 3 punti.

Per muovere le pedine dovrai indicare, alla domanda del computer, la casella di partenza (lettera + numero); premi RETURN e poi scrivi anche la casella in cui desideri che la tua pedina venga spostata. Sul video appare a sinistra l'immagine della dama: a destra avrai in alto il conteggio delle mosse effettuate e in basso il numero delle pedine ancora a tua disposizione (lettera T) o a disposizione del computer (lettera C).

Le tue pedine sono quelle rappresentate da un tondino pieno; quelle avversarie sono forate al centro.

Ora sei in grado di iniziare la partita col tuo temibile avversario. Concentrazione quindi e...buon divertimento!

TOMBOLA

È un gioco che ha sempre appassionato grandi e piccoli e che richiede soltanto una notevole dose di fortuna e di attenzione, per non rischiare di non accorgervi, al momento opportuno, se avete vinto.

Ricordatevi che i punteggi validi per il gioco sono:

AMBO	due numeri sulla stessa linea
TERNO	tre numeri sulla stessa linea
QUATERNA	quattro numeri sulla stessa linea
CINQUINA	cinque numeri sulla stessa linea
TOMBOLA	quando i numeri di una delle vostre cartelle sono stati tutti estratti.

Questa volta il cartellone del gioco è in mano al computer: che comodità! Perché in questo modo nessuno sarà avvantaggiato rispetto agli altri giocatori.

Il computer farà "TOMBOLA" solo quando saranno stati estratti i 15 numeri che compongono ognuna delle 6 cartelle in suo possesso.

Pronti con le vostre cartelle?

Allora caricate il programma e cominciate a premere un tasto alla volta sulla tastiera, per permettere al vostro Commodore di estrarre i numeri.

Non dimenticatevi di puntare i numeri estratti.

Buona fortuna e buon divertimento!

ROULETTE

Le regole del gioco sono quelle normalmente in vigore ai tavoli della roulette di tutti i grandi Casinò.

Il tavolo della roulette è composto da 6 settori laterali grandi, detti settori delle puntate semplici; dal settore dei numeri diviso in 3 linee orizzontali composte ognuna di 12 numeri, dette colonne, ed infine dal settore dello zero.

Le possibilità di gioco e di vincite relative sono:

Pari	= 1 volta la posta
Dispari	= 1 volta la posta
Manque (da 1 a 18)	= 1 volta la posta
Passe (da 19 a 36)	= 1 volta la posta
Rosso	= 1 volta la posta
Nero	= 1 volta la posta
Numero pieno	= 35 volte la posta
Colonna: colonna 1,4	= 2 volte la posta
colonna 2,5	= 2 volte la posta

ecc.

Se esce lo zero il banco paga le puntate effettuate sullo stesso, vince metà della posta puntata sulle puntate semplici (che rimette in gioco contro l'altra metà, ponendo nella cosiddetta "prigione" le due mezze puntate), vince la posta intera puntata sugli altri numeri.

Dovrete rispondere alle domande del computer fornendo il numero dei giocatori (da 1 a 5), poi la quota iniziale (da 1 a 10000 $) e poi la quota di ogni singola puntata.

Per puntare usate i seguenti tasti:

R	=	puntata	sul rosso
N	=	"	sul nero
P	=	"	sul pari
I	=	"	sul dispari
M	=	"	sul manque
PA	=	"	sul passe
S(n)	=	"	sul numero pieno (n = da 0 a 36)
C(n)	=	"	sulla colonna (n = 1, 2 o 3 a seconda se sia la prima la seconda o la terza colonna).

Ricordatevi di battere sempre il RETURN dopo le vostre risposte al computer.

Buona fortuna e buon divertimento!

POKER

Ed eccovi davanti al vostro video in una sera in cui non avete voglia di uscire, ma vi sentite ugualmente in vena di giocare d'azzardo scommettendo con la fortuna. Se questo è il vostro stato d'animo il POKER AMERICANO è il gioco che fa per voi: il divertimento è assicurato!

Si gioca con il mazzo completo di carte francesi.

Le combinazioni da effettuare possono essere:
doppia coppia, tris, scala, colore, full, poker, scala colore e scala reale. (Per scala colore si intende la scala formata da due semi: fiori e picche, o quadri e cuori). Ogni combinazione ha diritto ad una vincita differenziata: la doppia coppia vince il doppio della cifra puntata, il tris 5 volte la cifra puntata, ecc. (le quote appaiono sul video).

Effettuata la tua puntata batti RETURN e osserva le carte che appaiono sul video. Per cambiare carte scrivi i numeri corrispondenti, dall'1 al 5.

Il computer aggiornerà volta per volta il totale delle tue perdite o vincite.

State attenti a non perdere in un batter d'occhio tutto il vostro stipendio, ma se proprio dovesse succedere consideratevi fortunati! Dopotutto il vostro computer è un creditore particolarmente piacevole e originale: basta spegnerlo per cancellare milioni di debiti!

BRISCOLA

Ed ecco finalmente sul vostro Commodore 16 questo classico gioco di carte.

Il computer inizia giocando con il ruolo di mazziere, distribuendo le carte e chiedendoti quale, delle tre che hai a disposizione, vuoi giocare.

Le possibilità, naturalmente, sono 1, 2 e 3, da destra a sinistra. Inserita la tua mossa, il computer gioca a sua volta e ti comunica, subito dopo, il vincitore della mano.

Per proseguire è necessario battere un tasto.

Al termine del gioco, finite di distribuire tutte le carte, potrete vedere il punteggio finale e in seguito verrà proclamato il vincitore.

Giocando altre partite avrete, alternativamente, tu e il computer, il ruolo di mazziere.

Le regole sono quelle tradizionali, non vi resta che cimentarvi con il vostro difficile avversario: buon divertimento e buona fortuna!